

Manuel d'utilisation



CONSOLE ÉDUCATIVE TACTILE

MobiGo®

MARVEL SUPER HERO SQUAD™

Les héros du sport

Chers parents,

*Chez **VTech®**, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Chaque année, des enfants de plus en plus jeunes s'intéressent aux jeux vidéo. Toutefois, nous comprenons vos craintes sur le contenu de ces jeux, souvent inadapté à l'âge de vos enfants. L'équipe Recherche et Développement **VTech®** a donc spécialement conçu **MobiGo®**, une console de jeu tactile et éducative pour les enfants de 3 à 8 ans.*

*Le concept **MobiGo®** représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Voici une console de jeu dédiée aux petits, qui allie un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos, intuitifs, faciles à jouer et accessibles aux plus jeunes.*

***VTech®** propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour la console **MobiGo®** dans lesquels les enfants pourront rencontrer de nouveaux personnages ou accompagner leurs héros préférés au cœur de l'action ! Le contenu de chaque jeu, élaboré en adéquation avec les programmes scolaires français et en collaboration avec des spécialistes du développement de l'enfant, est adapté à une tranche d'âge particulière.*

*Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative et espérons que **MobiGo®** vous donnera entière satisfaction.*

L'équipe VTech



INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Super Hero Squad – Les héros du sport** de **VTech**®. Félicitations !

Docteur Fatalis veut s'emparer des gemmes de l'Infini qui le rendraient assez puissant pour régner sur le monde ! Pour l'en empêcher, aide Le Super Hero Squad à battre les méchants dans un défi sportif mélangeant basket-ball, surf, haltérophilie, hockey, lancer de marteau et tir à l'arc. L'avenir du monde est entre tes mains !

CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Super Hero Squad – Les héros du sport** de **VTech®**
2. Le manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie

ATTENTION : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

WARNING: All packing materials, such as tape, plastic sheets, wire ties and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.




1. POUR COMMENCER À JOUER...

- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **Super Hero Squad – Les héros du sport** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton Marche de la console pour commencer à jouer.

1.1. PROFIL

La page d'accueil te permet de personnaliser ta **MobiGo®** en entrant ton nom : les scores de tes différents jeux et ta progression seront mémorisés. Un seul profil peut être gardé en mémoire par la console. Si d'autres joueurs souhaitent utiliser ta **MobiGo®**, ils peuvent jouer en tant qu'invités. Pour cela, il faut sélectionner l'icône **Invité**. Cependant, leur score ne sera pas mémorisé.



1.2. CHOISIR UN JEU

1.2.1. Téléchargement

Joue au jeu **Super Hero Squad – Les héros du sport** et transfère tes scores sur le site Internet **MobiGo®** dédié. Plus tu joues, plus tu as de chances de gagner des récompenses.



Tu as également la possibilité de télécharger des jeux supplémentaires sur ta console. Si tu as téléchargé des jeux sur ta **MobiGo®** depuis le site Internet, touche **Téléchargement** pour accéder à ces jeux.

Consulte le manuel d'utilisation de ta **MobiGo®** pour plus de détails.

1.2.2. Cartouche de jeu Super Hero Squad – Les héros du sport



Accompagne Le Super Hero Squad dans leurs aventures ! Touche une icône de couleur pour sélectionner un jeu parmi les 6 disponibles.

Niveau



Après avoir sélectionné un jeu, tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une gemme) ou difficile (représenté par deux gemmes). Touche le niveau de difficulté que tu souhaites pour le sélectionner.

Niveau facile : le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 3-4 ans.

Niveau difficile : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 5-6 ans.

1.3. OPTIONS



Musique Activée / Désactivée : sur l'écran des options, tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond. Par défaut, la musique de fond est activée. Pour la désactiver, choisis l'option **Désactivée**, puis touche l'icône **OK** pour confirmer.



2. FONCTIONNALITÉS

Bouton AIDE 

Appuie sur le bouton **AIDE** pour entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices pendant la partie.

Bouton QUITTER 

Appuie sur le bouton **QUITTER** pour interrompre la partie. Un message apparaît alors à l'écran et te demande de confirmer ton choix. Choisis ✔ pour quitter la partie, ou ✘ pour continuer à jouer. Le bouton **QUITTER** te permet également de revenir à l'écran précédent ou de faire une pause en cours de partie (dans ce cas, ne confirme pas ton choix de quitter et sélectionne ✘ lorsque tu veux reprendre la partie).



Clavier

Fais glisser l'écran vers le haut pour faire apparaître le clavier de ta **MobiGo®**. Le clavier te permet d'entrer ton nom dans l'écran du Profil ou de répondre à certaines questions dans les jeux de lettres.





3. ACTIVITÉS

3.1. CONTENU ÉDUCATIF

Basket-ball	Couleurs, vocabulaire, mélange de couleurs
Haltérophilie	Formes, logique
Lancer de marteau	Dénombrement, additions
Hockey	Directions, observation, nombres, lettres et leur son
Surf	Lettres, animaux marins
Tir à l'arc	Observation

3.2. DESCRIPTION DES JEUX

Basket-ball (Iron Man)



Fais un un contre un avec Docteur Fatalis. Aide Iron Man à marquer le plus de paniers possible en choisissant le ballon avec la bonne couleur. Touche un ballon pour le sélectionner et fais glisser ton doigt sur l'écran en direction du panier pour tirer.

Objectif pédagogique : couleurs, vocabulaire, mélange de couleurs

Niveau facile : il faut faire le maximum de paniers tout en découvrant les objets et les couleurs.

Niveau difficile : il faut choisir le ballon de la bonne couleur pour obtenir un objet d'une nouvelle couleur.

Haltérophilie (Hulk)



Hulk est le plus fort ! Aide-le à le prouver en plaçant les bonnes formes de la bonne couleur sur la barre afin qu'il puisse la soulever. Touche une forme et fais-la glisser sur un côté de la barre (ou sur le sol). Il faut que les 2 côtés de la barre soient identiques.



Hulk a également besoin d'être encouragé. Touche le pompon et agite-le pour que le public l'encourage.

Objectif pédagogique : formes, logique

Niveau facile : il faut placer les bonnes formes de la bonne couleur de chaque côté de la barre.

Niveau difficile : il faut parfois enlever des formes de la barre pour en placer d'autres.

ACTIVITÉS

Lancer de marteau (Thor)

C'est l'heure du lancer de marteau ! Aide Thor à atteindre les cibles avec son marteau : évalue la distance à laquelle se trouve la cible en comptant les objets ou en résolvant la petite opération. Touche le bon nombre pour le sélectionner.



Loki a utilisé sa magie pour créer un brouillard très épais. Touche les boutons de la bonne couleur ou avec le bon nombre pour dissiper le brouillard.



Objectif pédagogique : dénombrement, additions

- **Niveau facile :** il faut compter les objets séparant la cible de Thor.
- **Niveau difficile :** il faut compter et additionner les objets séparant la cible de Thor.

Hockey (Wolverine)

Fais équipe avec Reptil et Wolverine le temps d'un match de hockey. Fais les bonnes passes pour ne pas que les Sentinelles prennent le palet. Fais glisser ton doigt dans la bonne direction pour faire une passe. Pour tirer, fais glisser ton doigt en direction du but.



Pour récupérer le palet, observe-bien et touche la bonne Sentinelle selon l'instruction.



Objectif pédagogique : directions, observation, nombres, lettres et leur son

- **Niveau facile :** les différences entre les Sentinelles sont plus évidentes.
- **Niveau difficile :** les différences entre les Sentinelles sont moins évidentes.

Surf (Le Surfer d'Argent)



Place au surf ! Aide le Surfer d'Argent à dompter les vagues en attrapant les bonnes lettres tout en évitant les obstacles. Touche le Surfer d'Argent et fais glisser ton doigt vers le haut pour le faire décoller et vers le bas pour le faire redescendre.

Objectif pédagogique : lettres, animaux marins

Niveau facile : il faut attraper les lettres pour découvrir du vocabulaire et aller plus vite.

Niveau difficile : il faut attraper la première lettre du mot à l'écran ; il y a plus d'obstacles à éviter.

Tir à l'arc (Œil de faucon)



Aide Œil de Faucon à tirer sa flèche sur la bonne cible. Touche la main d'Œil de Faucon puis déplace ton doigt vers le haut ou vers le bas pour viser la cible qui est différente. Relâche ton doigt pour tirer la flèche.

Objectif pédagogique : observation

Niveau facile : les différences sont plus évidentes.

Niveau difficile : les différences sont moins évidentes.

ACTIVITÉS



4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console, utiliser un chiffon doux et sec. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Retirer les piles lorsque la console n'est pas utilisée pendant une longue période.
- Ranger la console et ses accessoires dans un endroit sec.
- Ce jeu est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.



5. EN CAS DE PROBLÈME

Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou retirez une cartouche de jeu.

Si la console ne s'allume pas lorsque vous appuyez sur Marche, débranchez l'adaptateur de la console ou retirez les piles. Puis rebranchez l'adaptateur ou remettez les piles et appuyez sur Marche. Si le problème persiste, consultez le manuel d'utilisation de la console.

6. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement derrière ou sous le produit)
- Type de problème que vous rencontrez.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE
E-mail : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,12 € /min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

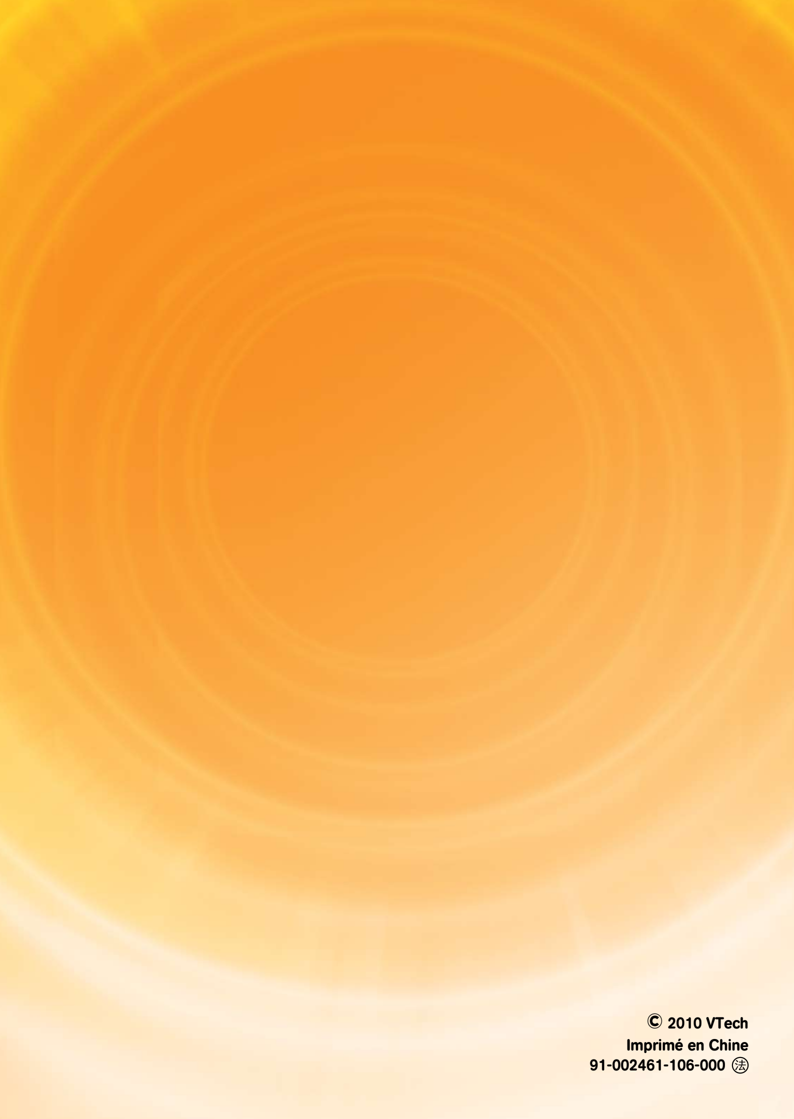
7. À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.



Imprimé en Chine
91-002461-106-000 ㊟